

ARCAN MYTH - SECONDA EDIZIONE - AVVENTURA

Il Cartomante

di Michele Provolo
www.archons.it

Prefazione

“Il Cartomante” è un’avventura che ho scritto nel lontano 2006, per il torneo dell’allora circuito nazionale (oggi Campionato GdR) che organizzai grazie agli altri autori di Arcan Myth e al prode Ohmnibus (Autore di Lords Of Knowledge) presso la convention VerCON di Verona. A fine campionato l’avventura vinse il premio come miglior ambientazione originale del circuito.

Si tratta quindi di un’avventura che difficilmente può essere inserita in una campagna in corso, ma che volendo può essere utilizzata per una one-shot o comunque un’estemporanea. Tuttavia si potrebbero utilizzare alcune tecniche per poter inserire quest’avventura nel vostro continuum, utilizzando tecniche particolari. Per esempio i personaggi potrebbero sognare tutta la situazione in un momento di forte stress (per esempio dopo uno svenimento per troppe ferite) oppure essere trasportati in un altro luogo per superare una specie di prova. E’ anche possibile che l’avventura si integri bene con la storia dei vostri personaggi, ma la morte inevitabile sarebbe da aggirare.

L’avventura è anche di tipo investigativo e presenta sulla strada dei personaggi alcuni indizi che i giocatori devono elaborare. Il Master può ovviamente aumentare il numero di questi indizi se vede che il gruppo fa fatica a recepirli.

Un ringraziamento particolare per la realizzazione dell’avventura va all’ente turistico della città di Soave (Codron è sostanzialmente la copia di Soave) in provincia di Verona, per la pazienza e l’aiuto.

Le illustrazioni dei personaggi sono di Massimo Lorenzini mentre la locandina è invece opera di Anna Mainenti: ringrazio entrambi per il loro lavoro a titolo gratuito.

Per chiarimenti, dubbi o domande su questa e altre avventure o per aiuti e consigli per le vostre avventure di Arcan Myth, potete visitare il sito Archons (<http://www.archons.it>) e iscrivervi al Forum.

Buona avventura a tutti.

ProvoliK

Preludio

0.1 La città di Codron

Codron è la cittadina più grande di Nakadoom, una grande isola ai margini del continente Elvenico.

E' composta all'incirca di 4000 abitanti ed ha una storia piuttosto travagliata che è impossibile riassumere in poche righe, basti solo sapere che le sette religiose, dedite a pratiche demoniache, della zona hanno avuto molta influenza sulla storia di tutta l'isola.

Basti sapere che in tempi recenti la città è stata liberata da una feroce dittatura ed ha iniziato un processo di "democraticizzazione" che l'ha portata all'attuale sistema di governo.

Cinta da solide mura, la città ha buone difese, dovute in gran parte alle guerre che spesso in passato hanno travagliato la zona. La città ha diversi templi, tutti devoti a Zutra, un castello dove risiedeva il dittatore e un corpo di guardia formato da 100 soldati.

Fuori dalle mura la popolazione è per lo più dedita all'agricoltura, all'allevamento e attività correlate.

La storia di Nakadoom può essere approfondita presso il sito dell'ambientazione, alla pagina:

<http://www.archons.it/endymia/index.php?n=Main.Nakadoom>

0.2 Il gruppo

Il gruppo di personaggi è una squadra speciale facente parte della guardia cittadina. Si occupa principalmente di trovare ed estirpare dalla zona lo strascico o la rinascita di sette demoniache che potrebbero minare la sicurezza e la psicologia della popolazione.

0.3 Scena iniziale

Giorno 3 del mese delle Stelle, Anno 2431.

I Personaggi si trovano in missione all'esterno dalla città e più precisamente dietro il colle del castello, presso le rovine di Rawkill. Lì è presente una piattaforma di pietra, utilizzata in questo frangente come piattaforma d'evocazione e la squadra sta andando a fermare il sacerdote che la sta compiendo.

Il gioco dovrebbe iniziare che loro hanno circondato la piattaforma d'evocazione nascosti nella boscaglia e l'agguato al sacerdote nero sta per iniziare. La prima cosa che dovrebbe accadere è che Halara abbassi la mano dando il via libera all'attacco.

Il sacerdote dovrebbe essere colpito da delle frecce e dei quadrelli mentre altri due PG si avvicinano a lui per finirlo con le armi. Se gli tolgono il cappuccio lo riconoscono quale sacerdote del tempio centrale di Zutra.

L'evocazione abortisce ma appare dalla piattaforma come da un'altra dimensione un braccio demoniaco gigantesco che impugna una frusta: è il braccio di Ynirbuck. Il braccio compie un solo attacco di frusta colpendo il corpo dell'evocatore (il sacerdote nero) e da qui partirà un'onda d'urto tremenda: tutti i PG verranno colpiti, dovrà essere fatto eseguire un tiro salvezza contro morte che fallirà qualsiasi sia il risultato (va oltre le loro possibilità) e la loro coscienza finirà tra le tenebre.

0.4 Oltremondo fase zero

Le tenebre si diradano e i personaggi si ritrovano in un luogo buio e cupo, l'aria è leggermente salmastre e dopo un po' si rendono conto di trovarsi su di un molo molto alto ma in legno. Tra di loro si riconoscono appena, i lineamenti sono distorti e vaghi e tra loro vi è una persona in più che non riescono a riconoscere, la sua figura è un po' più scura della loro.

Il mare è impetuoso, lo si sente chiaramente, ma non lo si scorge salvo che per qualche flutto che s'infrange sul molo. Vi è una sola via (se qualcuno tenta di gettarsi in acqua non andrà oltre il limite del pontile). Sulla via s'incontra un cartello con scritto 'Nessuna Nave Ora' e il molo porta direttamente in una tenda illuminata.

Nel frattempo si accorgono che la figura più scura è scomparsa nel nulla (fugare ogni dubbio su una sua possibile caduta in acqua).

I personaggi si dirigono quindi verso l'unica via possibile, ossia verso la grande tenda.

0.4.1 Il Cartomante: le prime tre carte

I PG entrano e ad attendervi vi è una figura buia col cappuccio che sta mescolando un mazzo di carte, poi ne pone 6 coperte sul tavolo.

Svela la prima carta: raffigura chiaramente una prigioniera non si vede chi è rinchiuso dentro, vi sono solo delle ombre. E' dritta. Dopo averla esposta il cartomante la gira orizzontalmente.

Per il Master: *Questa carta indica il fatto che le anime dei PG sono state imprigionate all'interno dei corpi fasulli. Girata orizzontalmente perché è un evento in corso.*

Svela la seconda carta: rappresenta un arma, probabilmente un pugnale. E' rovesciata.

Per il Master: *Questa carta fa riferimento al furto del pugnale. E' rovesciata perché l'evento è già accaduto.*

Svela la terza carta: rappresenta un infante, sembra in lacrime. E' dritta.

Per il Master: *Questa carta fa riferimento al fatto che la notte successiva avverrà il rapimento dell'infante. E' dritta perché l'evento deve ancora verificarsi.*

I PG fanno appena in tempo a vedere la terza carta quando tutto si illumina e si risvegliano.

0.4.2 Cos'è successo nella realtà

Arthon Jenron si finge monaco di Zutra ma è in realtà un alto sacerdote di Nelriosef che attende il giusto momento per un'evocazione micidiale.

Arthon Jenron arrivato sul luogo dell'evocazione assieme ai suoi adepti perché avvertito da Ferel Morrhis, si trova di fronte ai cadaveri dei PG e a quello del sacerdote. Prima che il sacerdote sia incenerito riesce però a riconoscerlo e vede che si tratta di **Arthon Flannan**.

Qui inizia il suo diabolico piano: prende i cadaveri dei PG ancora freschi, li porta al tempio passando per l'esterno del castello, e in alcuni replicanti da lui creati impianta i loro cuori. A quel punto i replicanti assumono le loro sembianze ed egli maledice le anime dei PG legandole ai replicanti.

Grazie ad un rito complicatissimo riesce così a governare come vuole i corpi replicati dei PG con le loro abilità durante la notte. Il primo ordine che impartisce loro è quello di rubare un pugnale sacrificale al museo. Una volta tornati dirà loro di rapire il figlio neonato di Furis Ardein la notte successiva e di strappare il cuore ad **Arthon Darix** quella dopo ancora e di portarglielo.

Il giorno dopo l'uccisione di **Arthon Darix** vi sarà l'evocazione: si tratta del giorno 6 del mese delle stelle, giorno funesto e consacrato a Org Wan, ma la cosa non è risaputa nell'isola di Nakadoom.

Gli adepti di Arthon Jenran sono adepti della setta di Nelriosef accuratamente addestrati.

Capitolo 1

Giorno 1: Il furto del pugnale

Giorno 4 del mese delle Stelle, Anno 2431.

1.1 Il risveglio

I PG riprendono conoscenza nel primo pomeriggio presso il tempio di Zutra del castello assistiti dal sacerdote di Zutra **Arthon Jenran** e dai suoi giovani aiutanti (4 o 5 a seconda del numero di PG): **Yori, Hallan, Crohan, Suris e Belion**. Prendono conoscenza più o meno tutti nello stesso momento e si ritrovano sani, distesi su dei letti all'interno di una saletta del tempio. Non hanno segni di ferite.

1.2 Il racconto del Sacerdote

Il Sacerdote racconta che dopo aver colpito loro il braccio demoniaco ha iniziato a svanire e tutto è finito. Lui ha prestato a loro i primi soccorsi mentre il suo aiutante andava a chiamare altri adepti per riuscire a trasportare i corpi. Per non destare sospetti e timori nella cittadinanza o fra le guardie sono entrati dalla torre laterale del castello e sono quindi giunti nella sala di cura dove per tutta la notte il sacerdote ha pregato Zutra per far in modo che i personaggi guarissero.

Dirà anche che prima che il corpo del sacerdote nero finisse in cenere lo identificò in **Arthon Flannan** il sacerdote del tempio centrale. Dirà anche di aver comunicato questo fatto al Capitano della Cittadella.

Se i personaggi chiedessero al sacerdote indicazioni circa i loro sogni egli risponderebbe che sono solo sogni probabilmente una manifestazione onirica perché erano vicini alla morte.

1.3 Il furto

Durante la notte alcuni ladri sono entrati nel Museo di Codron ed hanno rubato un oggetto di valore modesto: un pugnale sacrificale di Nelriosef.

Il governatore fa chiamare a palazzo Halara e il suo gruppo e li incarica di indagare sul furto. Si tratta di una cosa di poco conto ma vista l'attinenza con le sette demoniache egli preferisce che sia Halara a indagare su questo.

La notizia che il governatore ha fatto chiamare Halara e il suo gruppo arriva al tempio mentre i PG sono ancora convalescenti. Sarà uno degli adepti ad avvisare il sacerdote di Zutra che avviserà i PG

1.4 Al museo

Il museo sarà meta di alcuni curiosi e il custode **Bran** avrà molto di che chiacchierare sull'avvenuto furto. Spiegherà che il pezzo rubato è privo di valore e sottolineerà che hanno scassinato il lucchetto che teneva chiusa la teca.

L'edificio è composto da circa una decina di piccole stanze quadrate (3x3) ognuna contenente un pezzo di storia dell'isola.

Il museo infatti ha soprattutto reperti archeologici di scarso valore che raccontano la storia di Nakadoom e specialmente di Codron. I pochi oggetti di valore sono contenuti in una stanza super fortificata che però non è stata minimamente toccata.

L'oggetto rubato si trovava in uno stanzino del museo dove erano raccolti vari oggetti di natura cultistica, che hanno un valore puramente artistico o religioso.

1.4.1 La stanza del pugnale

E' una stanza 3x3 con due finestre, al centro una tavola con teca e lucchetto raccoglie svariati oggetti di natura religiosa aventi a che fare col culto di Nelriosef. Alcuni simboli a medaglione, una veste per accoliti, un candelabro particolare, alcune candele di colore nero e anima rossa.

Manca il pugnale rubato, ma la teca non è rotta, è stata abilmente scassinata e il pugnale sottratto. Pare che i ladri siano entrati dalla finestra forzando le chiusure che ora sono da rifare.

Indizi individuabili

La tecnica di scassinamento ricorda molto ad Halara la tecnica che ella usava tempo addietro.

Capitolo 2

Giorno 2: Il rapimento dell'infante

Giorno 5 del mese delle Stelle, Anno 2431.

2.1 Il Cartomante: la quarta carta

Durante la notte i PG finiranno di fronte al cartomante ma noteranno che la carta dell'infante è stata rovesciata.

Per il Master *La carta è rovesciata perché l'evento è già avvenuto.*

Il Cartomante scoprirà la quarta carta che raffigurerà un uomo onesto circondato dalle tenebre. E' dritta.

Per il Master *La carta in questione raffigura l'uccisione del sacerdote che avverrà la notte successiva. E' dritta perché l'evento deve ancora avvenire*

2.2 Il rapimento

I PG si risvegliano normalmente nel luogo dove hanno scelto di dormire la notte precedente (verosimilmente casa propria).

Una volta svegli i personaggi saranno raggiunti dalla notizia che il neonato della famiglia Ardein è stato rapito durante la notte e che la sua nutrice è stata assassinata. I PG vengono nuovamente convocati dal governatore che dice loro di lasciar perdere il furto e di concentrarsi su questo caso.

La notizia arriva sicuramente prima ad Halara, ma comunque è una cosa di cui si parla in paese, quindi anche gli altri la sentiranno. Inoltre passando davanti a Palazzo Ardein si noterà l'assembramento di persone venute a portare la loro solidarietà al magistrato

Furis Ardein è magistrato e prefetto del governo provvisorio di Codron ed ha molta influenza politica.

2.2.1 Casa Ardein

Casa Ardein è su due piani molto spaziosi e la stanza del bimbo si trova all'esterno sul lato nord che è anche il lato ove passa la canna fumaria e quindi più caldo durante l'inverno.

La stanza del Bimbo

La stanza ha una finestra forzata. Il corpo della nutrice è privo di vita ancora seduta sulla poltroncina.

Indizi individuabili

La forzatura è simile a quella del museo, ma occorre far capire che la cosa non è del tutto rilevante visto che non esistono molti modi per eseguire una forzatura di quel tipo.

Se i PG cercano sul corpo troveranno un piccolo dardo penetrato a livello del cuore: il dardo è avvelenato con un veleno che Ferel riconosce essere un composto molto particolare che lui sa preparare e che ha nella propria collezione: di solito si spara con una piccola cerbottana che egli sa usare.

Il cornicione esterno è molto rovinato per il passare del tempo; risulta però leggermente sbeccato e alcuni detriti sono visibili a terra.

Capitolo 3

Giorno 3: Il cuore dell'illuminato

Giorno 6 del mese delle Stelle, Anno 2431.

3.1 Il Cartomante: la quinta carta

Durante la notte i PG finiranno ancora di fronte al cartomante ma noteranno che anche la carta dell'uomo onesto è stata rovesciata. Senza dir nulla girerà una carta con un simbolo che i personaggi non hanno mai visto che indica appunto l'evocazione.

3.2 Un macabro omicidio

I personaggi verranno svegliati nel cuore della notte per la scoperta di un fatto incredibile. Il Monaco di Zutra del monastero vecchio è stato ritrovato ucciso proprio nel monastero. La gente dice che l'uomo è stato privato del cuore.

3.2.1 Il Monastero Vecchio

Si tratta di un piccolo monastero di Zutra ma è anche il più antico della città di Codron e risale forse anche a prima della costruzione delle mura di cinta. Il monaco reggente era un giovane dall'animo nobile e puro: **Arthon Darix**

Il cadavere

Ucciso con una tecnica simile a quella della nutrice dell'infante, il corpo è stato squartato ed il cuore è stato asportato. La scena è piuttosto macabra e vi è sangue ancora dappertutto oltre che a un'orrendo odore di morte.

Il corpo è stato scoperto a tarda sera da Alyss Faver, governante e cuoca del monaco.

Indizi individuabili

Molta gente è stata sul posto a vedere quindi vi sono impronte di qualsiasi genere. La porta del monastero vecchio veniva chiusa durante la notte e poiché tale monastero non aveva alloggi il monaco dormiva in una casa nei pressi della torre nord.

La cassa toracica è stata fracassata con un forte colpo di martello che il nano Kurt figlio di Heral riconosce essere un martello nanico come quello che ha lui.

Togliere questo particolare se il nano non gioca. In questo caso potrebbe esserci un taglio provocato da qualsiasi arma.

Attorno alla ferita vi sono delle scritte in un linguaggio occultistico che solo Fiondiss sa leggere, ma sia lui che Cerino il suo assistente riconoscono che la scrittura è molto simile a quella di Cerino Falciafieno. Cerino Falciafieno non sa leggere quel linguaggio ma ne conosce l'alfabeto.

Alyss Faver è la governante dell'abitazione che il monaco ha in paese e gli fa sempre da mangiare e glielo porta a casa. Questa volta racconterà di aver portato a casa sua il mangiare, di aver trovato l'abitazione aperta e di aver trovato il biglietto che diceva che il monaco avrebbe pregato al tempio per la notte (Cosa che ogni tanto usava fare) e così era venuta fino a lì a portare il cibo scoprendo il cadavere.

3.2.2 L'abitazione di Arthon Darix

Arrivando all'abitazione si troverà la porta aperta e scassinata con la stessa tecnica.

L'abitazione del monaco è un piccolissimo bilocale molto spartano e privo di acqua corrente. Il letto è fatto (segno che non è rientrato quella notte).

Sul tavolo il biglietto 'Stanotte rimango in preghiera al tempio'.

Capitolo 4

Giorno 3-4 (notte): L'evocazione

Notte del giorno 6 del mese delle Stelle, Anno 2431.

Durante la notte tra il terzo e il quarto giorno avrà luogo un tentativo di evocazione nel mastio del castello utilizzando le componenti recuperate: il pugnale serve per sacrificare l'infante mentre il cuore farà da vaso e tramite per far passare il demone dal mondo demoniaco a questa realtà.

4.1 Impossibile dormire

Alla sera del terzo giorno gli animi dei personaggi sono irrequieti ed essi non riusciranno a prendere sonno. Avranno la sensazione di aver lasciato indietro qualche cosa di incompiuto e questa pesantezza di spirito non li abbandonerà fino alla fine dell'avventura.

4.2 Al Castello

Il castello è chiuso e i PG possono penetrarvi solo richiudendo l'apertura per la quale ci vuole un giorno di tempo causa burocrazia.

4.2.1 La seconda corte

Giorno 1 - Se i PG entreranno qui il primo giorno troveranno tracce di stivali militari piuttosto fresche, tra cui si distinguono quelle di stivali nanici **Cercare**[30]; Le tracce portano alla porta per la terza corte.

Se il nano non gioca questo indizio va tolto. Semplici tracce di stivali militari

Giorno 2 - Se i PG entreranno qui il secondo giorno troveranno le stesse tracce ma potranno scorgere **Cercare**[30] anche un piccolo rimasuglio di rigurgito. Anche stavolta le tracce portano alla porta per la terza corte.

Giorno 3 - Se i PG entreranno qui il terzo giorno troveranno gli indizi dei giorni precedenti ma in più troveranno alcune tracce di sangue.

4.2.2 La terza corte

Giorno 1 - Le tracce terminano al pozzo centrale poi sembrano tornare indietro.

Giorno 2 - Le tracce terminano ancora al pozzo centrale e poi tornano indietro.

Giorno 3 - Le tracce vanno nuovamente al pozzo centrale e poi tornano indietro. Sono comunque presenti tracce di sangue.

4.2.3 Il Passaggio segreto

Nella stanza delle armature delle guardie c'è un passaggio segreto che porta verso il basso. L'apertura una volta scoperta svelerà di essere stata usata di recente. Ci passa una sola persona alla volta.

4.2.4 La cella mortuaria

E' una stanza rotonda illuminata da lanterne: i PG scopriranno che in questa stanza racchiusi in teche di vetro ci sono i loro veri corpi privati del cuore.

Quando ognuno di loro vedrà il proprio corpo così ridotto dovrà effettuare un **tiro salvezza in empatia**[28] che se fallito li farà, a scelta:

- 1- Vomitare

2- Capogiro momentaneo

3- Forte cefalea anch'essa momentanea

Gli effetti del tiro salvezza fallito devono essere momentanei

4.2.5 La camera d'evocazione

La camera d'evocazione è una stanzina rotonda nella quale sono stati posti i componenti. Il sacerdote è girato di spalle in fondo alla camera, mentre gli adepti sono in ginocchio voltati verso l'entrata che intonano la cantilena. All'arrivo dei personaggi gli adepti (4 o 5 a seconda del numero di personaggi) si alzeranno ad affrontarli.

Il sacerdote è quello del tempio del castello, gli altri sono i suoi adepti.

4.3 Componenti mancanti

Se mancasse qualche componente il sacerdote lo sostituirebbe con uno di qualità inferiore rischiando però di non ottenere la potenza necessaria all'evocazione: il pugnale non può mancare; l'infante è praticamente impossibile che manchi, ma se dovesse sacrificare uno dei suoi adepti. Se dovesse mancare il cuore egli estrarrà uno di quelli dei suoi adepti *In questa eventualità il corpo dell'adepto verrebbe trovato nella terza corte del castello vicino al pozzo.*

4.4 L'evocazione

Una volta entrati nella camera d'evocazione ci saranno 3 round di combattimento per fermarla. All'inizio del quarto round l'infante verrebbe ucciso e il demone verrebbe evocato.

4.4.1 Evocazione riuscita

Il demone evocato sarebbe troppo potente e ucciderebbe sacerdote, adepti. I PG riuscirebbero solo a vedere il demone evocato, eseguirebbero un tiro salvezza in empatia per non impazzire, ma poco dopo morirebbero perché il loro incantesimo terminerebbe.

4.4.2 Evocazione sventata

Per sventare l'evocazione i PG devono uccidere il sacerdote evocante prima che sacrifichi l'infante. Gli adepti gli farebbero da scudo per eventuali armi da lancio (regola di copertura: dal 33 in su si colpisce l'evocante).

Gli adepti e l'evocatore sono privi di armatura.

Capitolo 5

Giorno 4: La morte

Giorno 7 del mese delle Stelle, Anno 2431.

Il quarto giorno una volta eseguita l'evocazione o una volta sventata, i personaggi sverranno e si ritroveranno di fronte al cartomante che girerà l'ultima carta: LA CARTA DELLA MORTE.

5.1 Se la missione è riuscita

I personaggi vedranno tutto svanire nel nulla e noteranno che è arrivata una nave: è un veliero azzurro, magnifico, con le vele dorate e nastri d'argento che svolazzano al vento. E' seguito da uccelli di luce e da un canto paradisiaco.

I PG verranno accompagnati sulla nave che li porterà nel paradiso degli eroi.

5.2 Se la missione non è riuscita

I personaggi vedranno tutto svanire nel nulla e noteranno che è arrivata una nave: è un veliero nero, mastodontico, con vele di fuoco e chiglia di pietra lavica. E' seguito da demoni e dal lamento dei morti.

I PG verranno catturati e messi in una cella sulla nave dove un'altra anima dirà loro in preda al panico "Siamo stati dannati! L'inferno ci attende...."

La dannazione è dovuta al fatto che le loro anime sono state maledette. Non riuscendo nello sventare l'evocazione la maledizione non si è spezzata...

Capitolo 6

Luoghi notevoli

Alcuni luoghi notevoli potrebbero essere visitati dai personaggi.

6.1 Tempietto nel Castello

Il tempietto del castello ha due piani: al pian terreno c'è il tempio vero e proprio, mentre interrato vi è una stanza circolare che serve per le cure: il sacerdote e gli adepti dormono lì. Sempre al pian terreno vi sono anche le stanze dove vive il sacerdote coi suoi adepti.

6.2 Ritorno alla pedana di pietra

Tornando alla pedana si troveranno le anfore con dentro della cenere, il corpo del sacerdote incenerito, mentre i suoi abiti da sacerdote di Nelriosef sono rimasti intatti.

Un check in **occultismo**[23] permetterà di sapere che *Le ceneri sono resti di qualcosa di organico, forse un sacrificio umano*. Con **occultismo**[28] si scoprirà che *sono sicuramente resti umani*

6.3 Tempio centrale

Il tempio centrale rimasto senza sacerdote attende una nuova nomina. Nel frattempo i suoi adepti (sono 3: **Hular, Sarion e Nelson**) rimarranno lì governando e pulendo il tempio. Loro sono all'oscuro di tutto e non sospettavano minimamente del loro precettore. Sanno che ogni tanto andava a farsi una passeggiata fuori città ma null'altro.

6.3.1 Tra le cose del Sacerdote

Frugando tra le cose del sacerdote in un armadietto si troverà nascosto un libro della fede di zutra che, se sfogliato, lascerà cadere alcuni fogli manoscritti. Con un check in **occultismo** [25] si capisce che *sono le istruzioni per l'evocazione di un demone chiamato 'Ynirbuck'*.

Il documento è comunque importantissimo per Fiondiss.

6.4 Tempio Vecchio

Il tempio vecchio è molto piccolo ed è composto dal luogo di preghiera e da altre due stanze che fanno da sagrestia.

6.5 Taverna 'La Rocca'

Vicino alla torre nord in questa taverna i personaggi si ritrovano a bere e festeggiare di solito alla sera se le cose stanno andando bene. Serve principalmente piatti di carne: stinco di maiale, pollo allo spiedo, spezzatino di vitello. Da bere birra, sidro, acqua e distillato di menta. Un pasto completo 3 monete d'argento.

6.6 Biblioteca Erwin Nevyn

Alla biblioteca Erwin Nevyn i personaggi possono entrare soltanto se accompagnati da un Enross. In pratica se vanno con Fiondiss possono entrare.

6.6.1 Informazioni reperibili alla biblioteca

Sulla cartomanzia

Biblioteconomia 22 - La cartomanzia è un'arte praticata per divinare il futuro e non solo, può anche andare ad indagare sul passato.

Biblioteconomia 25 - La posizione delle carte nella cartomanzia ha un ruolo importante: in particolare esiste una differenza a volte sottile a volte stravolgente tra una carta dritta e una rovesciata.

Biblioteconomia 30 - Quando una carta è dritta non muta generalmente il significato che essa rappresenta, tuttavia può voler dire che l'evento indicato o un evento esterno o futuro. Una carta rovesciata invece cambia il significato di ciò che raffigura talvolta rovesciandolo oppure indicando che è un evento interiore oppure passato.

Biblioteconomia 33 - Difficilmente nelle scuole di cartomanzia viene utilizzato il verso orizzontale. In pratiche molto antiche, poi abbandonate, una carta rovesciata indicava un evento in corso o una trasformazione in atto.

Sulle evocazioni

Queste informazioni possono essere pescate da chi ha occultismo facendo un check con un malus di +2 rispetto a quelli indicati.

Biblioteconomia 20 - Le evocazioni sono riti particolari atti a richiamare forze esterne al mondo materiale nel mondo materiale stesso.

Biblioteconomia 22 - Una volta iniziata un'evocazione questa non può essere interrotta per continuarla in un secondo momento, o riesce o fallisce.

Biblioteconomia 25 - Alcune sette di stampo demoniaco utilizzano sacrifici umani per dare energia alle loro evocazioni. Questo tipo di evocazioni solitamente avveniva in determinati giorni dell'anno con influssi particolari.

Biblioteconomia 28 - Il sacrificio di un infante, secondo alcune antiche credenze, può dare un'energia superiore all'evocazione.

Biblioteconomia 30 - Nelle evocazioni demoniache a volte venivano utilizzati parti del corpo umane o di animali per consentire l'apertura del cancello dimensionale.

6.7 Ristorante 'Gambero Rosso'

E' un ristorante di lusso aperto solo a pranzo e a cena (12.00 - 14.30 e 19.00 - 23.30) con un maggiordomo/metr molto pignolo che esigerà abiti eleganti per l'entrata. I PG potranno comunque entrare ma verranno guardati male dal maggiordomo.

Il pasto abbondante consiste di portate di pesce, carne e verdure e costa 15 monete d'argento a testa. Se vengono ordinati i vini si deve aggiungere un sovrapprezzo di 10 monete d'argento.

6.8 Locanda 'Afol Iliet'

Una locanda con due sale piccole specializzata in infusi esotici. E' comunque possibile mangiare delle schiacciate di pane molto gustose. (Infuso alle erbe 1 moneta d'argento, schiacciata 1 moneta d'argento).

Appendice A

Background personaggi

A.1 Halara Dwellar Tark

Forse un giorno troveremo per questa città la giusta pace, quella che voleva Lou Tark

A.1.1 Storia

Sei nata e vissuta a Codron da sempre, ma non sai chi siano i tuoi genitori. Sei stata duramente allevata da una congrega di criminali che ti ha sempre detto che i tuoi genitori erano morti martiri durante la dittatura. Sei cresciuta come una ladra e fin da piccola sei stata utilizzata per entrare negli anfratti e in zone anguste insegnandoti anche numerose tecniche per il furto da strada e lo scassinamento.

Rubare per strada non ti eccitava molto, ma scassinare era diventata una vera e propria passione, anche solo per sfida, e ti sei anche inventata una tecnica particolare molto spesso efficace.

Ma non eri infallibile e alla tenera età di 14 anni sei stata catturata mentre cercavi di penetrare la cassaforte del palazzo di giustizia: proprio mentre stavi per aprire sei stata sorpresa da Lou Tark, l'orco capitano delle guardie, che non ti lasciò via di scampo.

Devi molto a Lou Tark: oltre che a levarti dalla malavita ti ha salvata dai giudici, ti ha accolta in casa sua e ti ha addestrata come guardia insegnandoti i valori della giustizia. Ti ha raccontato che i tuoi genitori erano stati degli eroi: combattevano le sette demoniache che infestavano la città e morirono per salvarti da un sacrificio. Fu così che entrasti a far parte del gruppo anti sette e demoni.

Poi Lou Tark se ne andò nelle terre degli orchi per convincerli che gli umani non si devono combattere, ma farseli alleati.

Nata come ladra e scassinatrice la tua indole sicuramente non era volta verso la malavita e Lou Tark lo aveva capito. Sei pronta alla sfida e se fosse per te la coglieresti al volo non appena si presenta. Ma gli insegnamenti del tuo genitore adottivo ti hanno dato una formazione più profonda, un senso del dovere e del comando. Sai che quando intraprendi una nuova sfida stai decidendo non solo per te, ma anche per quelli che ti stanno vicino.

Psicologicamente stabile, non hai mai avuto rapporti amorosi di una certa durata e fino ad ora hai preferito un'avventura senza problemi ai legami sentimentali forti.

Sicurezza e decisione sono parte del tuo carattere, anche se a volte pensi che siano una deformazione professionale. Tuttavia non disdegna affatto passare una serata in taverna con gli amici quando la tensione lavorativa è minore.

A volte ti accorgi che fischietti come una volta, quando eri dal lato sbagliato, quasi a smorzare la tensione: pensi che in fondo sia lo stesso per Cerino o Kurt quando fumano la pipa, oppure come quando trovi Fiondiss immerso nella lettura di qualche libro che si porta dietro.

A.1.2 Il tuo gruppo

Cinque anni fa, dopo la liberazione della Città, Lou Tark lasciò l'isola per recarsi sul continente. Ti disse che avresti dovuto ostacolare in ogni modo la rinascita delle sette demoniache e tu cominciasti a lavorare in questo senso. Qualche mese dopo arrivò Ferel ed iniziaste a collaborare quasi subito: fu lui che ti consigliò di prendere il nano nella squadra, circa un anno dopo che vi eravate incontrati. Infine l'enross e l'haddle arrivarono poco più di due anni fa e li volesti personalmente nella tua squadra dopo un lungo colloquio con loro.

Oggi tu guidi questo gruppo, ne sei il capitano e tutti ti rispettano. Hai scelto bene gli elementi della tua squadra e vai piuttosto d'accordo con loro: pensi che un gruppo per missioni così difficili debba essere soprattutto unito, coeso e compatto.

Ferel Morrhis, di razza Hador, è un consigliere e aiutante insostituibile, è il tuo secondo. Trovi che nonostante l'esile corporatura sia dotato di una forza fuori dal comune, un'energia interiore molto radicata. Sai che è anche un esperto di veleni ma che non ama farsi pubblicità, anzi forse sei l'unica del gruppo a saperlo.

Kurt il Nano è il tuo braccio armato, quello che nei momenti peggiori ha saputo far fuori il maggior numero di nemici con quel suo pesantissimo martello che tra le sue mani sembra una piuma. Apprezzi molto la sua decisione in combattimento e la sua allegria quando siete fuori servizio, specie alla taverna quando dando corda a Cerino inizia a ballare sul tavolo. Ogni tanto lancia qualche esclamazione scurrile e ti tocca riprenderlo perché credi nella disciplina, ma non sei mai troppo dura con lui.

Fiondiss l'elfo rosso è un tipo strano, ma di grande affidabilità. Le sue parole, le sue convinzioni e certezze sembrano sempre così solide che non puoi certo dubitare di ciò che dice e vale sempre la pena ascoltarlo. Inoltre ha una cultura specifica sulle sette demoniache e sui demoni che più volte è tornata utile. Ha libero accesso alla biblioteca Erwin Nevin.

Cerino Falciafieno è un tipo curioso: è l'aiutante e lo scriba di Fiondiss, ha sempre un sorriso pronto e nonostante tu non riesca a trovare una sua speciale peculiarità ti rendi conto che si tratta di un avventuriero estremamente versatile: sa usare molto bene la balestra e tu gli hai pure insegnato ad usare la daga. Ha anche altri ruoli nel gruppo: trovi che il suo fare divertente sia un'ottima componente per il morale di tutti che si

divertono quando alla taverna inizia a ballare sul tavolo assieme a Kurt. Sa fare battute in qualsiasi momento anche quando vi trovate in situazioni critiche, quasi volesse sdrammatizzare...

A.1.3 Altri personaggi che conosci

Sir Brennan Hox - E' l'attuale capitano delle guardie e tuo superiore. Hai molta fiducia in lui, ma sai anche che può seguire poco il tuo gruppo in quanto molto impegnato nella gestione della guardia cittadina. Ti tiene in grande considerazione.

Governatore Lonbow - E' il governatore della città. Lo consideri saggio e sicuramente la sua guida è una buona scelta. A volte ti chiede di occuparti di qualche caso e conoscendo quanto gli sta a cuore la libertà della città non gli hai mai detto di no.

I prefetti - i 12 prefetti sono persone rispettabili e tutte scelte tra coloro che hanno osteggiato la vecchia dittatura.

Arthon Jenran - E' il monaco del tempio del Castello. Ha sempre dato una mano al tuo gruppo, dimostrandosi anche un valido aiuto in caso di necessità. E' molto sapiente e infatti ha un sacco di allievi.

Arthon Flannan - E' il monaco del tempio centrale. Molto carismatico sa come infondere la fede tra la gente e rassicurarla sul futuro. Però forse è più abile che santo...

Arthon Darix - E' il giovane monaco del tempio vecchio: ogni volta che ti aggiri nei dintorni del tempio lo trovi sempre in preghiera e nei suoi discorsi ha sempre una frase pronta per Zutra.

Geris - E' il custode del Museo. Ogni mattina quando esci di casa lo trovi sulla porta del museo che ti saluta. Un uomo semplice e amabile.

Dolmat Afol Iliet - E' un vecchio pittore padre del gestore dell'omonima locanda. Ultimamente si è ammalato, ma non hai avuto il tempo di andarlo a trovare.

A.1.4 La missione

E' da due mesi che siete sulle vaghe tracce di una setta legata a Nelriosef che sta cercando di riaffermarsi sull'isola. Gli indizi sui loro componenti sono discordanti ma Fiondiss è sicuro che in ballo c'è l'evocazione di un demone chiamato 'Ynirbuck'.

Pattugliando intorno alla città alcune guardie hanno riferito di strane tracce che percorrevano la vecchia strada che porta sul colle dietro al castello dove, tra le altre cose, dovrebbero esserci le rovine di un antico tempio del male. Così senz'indugio hai radunato la squadra ed una volta spiegata la situazione siete partiti.

Siete arrivati sul posto al far della sera e vi siete accorti che c'è in atto un'evocazione: c'è una pedana circolare di pietra per terra ed un sacerdote vestito di nero che ti dà le spalle e sta cantilenando. Poi vi sono due anfore: una da un lato della pedana e una dall'altro. Voi vi siete nascosti tra la boscaglia da pochi secondi e non hai ancora ben chiara la situazione.

Fiondiss ha attirato la tua attenzione e ti ha appena fatto segno che bisogna intervenire al più presto e il tuo gruppo s'è disposto in formazione d'attacco fermo e pronto al tuo ordine. Hai alzato la mano e appena l'abbasserai muoveranno l'attacco. La voce del sacerdote si fa più intensa. É ora di iniziare l'attacco, stai per abbassare la mano...

A.2 Ferel Morrhis

Ogni volta che bevi, dona un po' d'acqua a madre terra e un giorno ti ringrazierà

A.2.1 Storia

Sei cresciuto in una tribù nomade di Hador, che con grandi carovane solcava le sabbie del Korowan, ma nonostante questa tua origine hai sempre avuto il sogno di andare sulle montagne, che vedevi solo da lontano, e tra le foreste di cui sentivi solo parlare nelle storie.

Nel deserto però la tribù ti insegnò a combattere per sopravvivere e coltivasti la grande passione per i serpenti e soprattutto per i veleni. Una volta adulto decidesti di intraprendere un viaggio alla scoperta delle terre verdi e questo segnò la tua vita. Attraversasti tutta l'Acronia incontrando svariati personaggi e imparasti anche alcuni segreti delle erbe per la creazione di nuovi veleni ed antidoti da alcuni alchimisti che vivevano nella foresta. Poi attraversasti il mare perché ti avevano detto che sull'isola di Nakadoom avresti trovato erbe difficili da reperire sul continente.

Allora andasti subito a Codron e aiutasti quasi per caso Halara a risolvere alcune indagini. Lei volle formare con te una piccola squadra per eseguire delle indagini su alcune sette demoniache. Poi giunsero anche gli altri e la squadra fu formalizzata.

La vita di tribù ti è sempre andata un pochino stretta, non che non ti piacesse stare con i tuoi, ma tutti quei doveri e quei formalismi verso il gruppo ti davano un velato senso di prigionia. Solo dopo aver iniziato il tuo viaggio ti sei accorto di essere uno spirito libero e che in fondo stavi bene così.

Viaggiare è una delle tue grandi passioni: del resto la tua tribù era nomade, e conoscendo altre culture e civiltà hai imparato a relazionarti con il diverso. Hai capito che spesso il tuo prossimo sottovaluta le tue capacità, ma questo per te non è un problema: sono i fatti che contano.

Se potessi riassumere la tua vita diresti che ti sei sempre posto degli obiettivi da raggiungere e che hai fatto di tutto per perseguirli: sei un tipo molto pragmatico ma sai anche capire quando una cosa è oltre le tue possibilità... Comunque finora hai sempre raggiunto i tuoi scopi.

Nonostante la tua passione per i viaggi qui a Codron fin'ora ti sei trovato bene e credi che ti fermerai ancora per molto: le ricerche sulle sette ti sembrano molto interessanti e poi qui sei riuscito a trovare molte erbe che sul continente erano rare.

A.2.2 Il Tuo Gruppo

Sei arrivato a Codron più di quattro anni fa e la prima persona che conoscesti in città fu Halara. Entraste subito in confidenza proprio perché lei stava cercando un combattente risoluto e tra i soldati arieggiava ancora troppa paura per le recenti vicende. Successivamente, quando conoscesti Kurt, hai fatto di tutto per inserirlo nel gruppo vista la sua grande abilità di guerra. Fiondiss e Cerino arrivarono invece poco più di due anni fa e Halara si rese subito conto che aveva a che fare con dei veri esperti nel campo delle sette demoniache.

Sei il comandante in seconda del tuo gruppo e tutti ti tengono in grande considerazione. Il gruppo è affiatato ed è proprio questa la sua forza: hai capito che nelle vostre missioni contro le sette demoniache è sempre meglio non dividere il gruppo e trattare le indagini tutti insieme, sia per una miglior sicurezza, sia per una miglior obbiettività per quello che riguarda gli indizi recuperati.

Halara Dwellar Tark è il tuo capitano ma ti tratta un po' come suo pari: chiede sempre il tuo consiglio e cerchi sempre una plausibile risposta ai suoi dilemmi. Credi sia un ottimo comandante in quanto decisa e determinata e che in futuro diverrà il capitano delle guardie della città. Solo a lei hai raccontato di essere esperto di veleni anche perché non ami farti pubblicità per questo.

Kurt il nano è un elemento indispensabile del gruppo, una vera arma da battaglia, instancabile e coraggioso. La sua maestria nel martello da guerra e la sua determinazione tolgono molto spesso dai guai il gruppo. E' anche simpatico e ama molto spesso alla sera festeggiare in qualche locale assieme a Cerino, ballando sul tavolo e cantando. Ogni tanto gli scappa qualche esclamazione scolorita e viene ripreso da Halara, ma a te non importa più di tanto.

Fiondiss è un elfo rosso ed è una persona dalla cultura elevatissima, specialmente nel ramo delle sette demoniache. Se qualcosa sembra sconosciuta lui probabilmente la sa e se non la sa, fa qualche ricerca e la trova. Ha libero accesso alla biblioteca Erwin Nevyn, gestita da una comunità di Enross (Elfi Rossi).

Cerino è un Haddle e lo scriba aiutante di Fiondiss: gli tiene gli appunti e gli riscrive le ricerche. Quando serve è anche pugnace, sa utilizzare molto bene la balestra e Halara gli ha insegnato ad usare la daga. Ama molto la compagnia e soprattutto andare alla sera in qualche locanda a bere e a festeggiare. Forse a volte esagera con le sue battute, specie in situazioni critiche, ma nessuno è perfetto.

A.2.3 Altri personaggi che conosci

Sir Brennan Hox - E' l'attuale capitano delle guardie. E' sicuramente degno di fiducia e ti sembra anche un uomo tutto d'un pezzo.

Governatore Lonbow - E' il governatore della città. Pensi che il direttorio abbia fatto bene eleggerlo e credi sappia ben discernere il bene dal male.

I prefetti - I 12 prefetti sono persone rispettabili e tutte scelte tra coloro che hanno osteggiato la vecchia dittatura.

Arthon Jenran - E' il monaco del tempio del Castello. Vi ha sempre dato una mano e lo consideri una persona di grande fiducia. E' molto sapiente, ha molti allievi e lo consideri un monaco di grande qualità.

Arthon Flannan - E' il monaco del tempio centrale. Dalla parlantina molto svelta secondo te conosce bene le vie della fede. Qualcuno lo sottovaluta troppo considerandolo più abile che credente. O forse sei tu che lo sopravvaluti...

Arthon Darix - E' il giovane monaco del tempio vecchio. Sicuramente molto invasato, la religione è senza dubbio la sua via.

Anevar - E' l'elfo rosso che consente o rifiuta l'entrata alla biblioteca Erwin Nevyn. Molto distaccato.

A.2.4 La Missione

Da due mesi siete sulle tracce di una presunta nuova setta e di un probabile sacerdote oscuro. Tu e Halara siete abbastanza sicuri che vi siano altri adepti ma non ne avete le prove. Oggi alcune guardie hanno riferito ad Halara di alcune tracce sospette sulla strada che porta sul colle dietro al castello dove, tra l'altro, vi sono le rovine di un antico tempio maledetto. Sul far della sera vi siete incamminati tutti e cinque di buona lena. Per precauzione hai avvisato il sacerdote del tempio del castello che se non tornate entro una certa ora vi venga a cercare.

Ecco, siete nella boscaglia e si sente una cantilena in lontananza... Affrettate il passo... Ora vedi che si avvicina una radura e puoi scorgere una figura di spalle vestita di nero che intona la cantilena, davanti a lui una pedana circolare in pietra con due anfore appoggiate una per lato ma non vedi cosa contengono. Fiondiss fa qualche gesto ad Halara e questa ordina di disporsi e alza la mano... Sai che quando la calerà, partirà l'ordine per attaccare... Inccocchi la freccia nel tuo arco corto e punti non il sacerdote ma una delle due anfore, quella più vicina: ti sembra essere una componente per qualche incantesimo...

All'ordine di Halara tirerai la freccia...

A.2.5 Gli Hador

Gli Hador sono un popolo mite ed allegro che vive nelle zone secche ed in particolar modo nei deserti. Di aspetto umanoide, non sono molto alti ed hanno invece un fisico molto asciutto e mingherlino. Hanno una carnagione bronzea molto particolare e non hanno capelli in testa, mentre invece hanno una piccola barba curata spesso con una mosca o con un pizzico: la peluria è castano chiara e risalta sulla carnagione. Il loro segno caratteristico sono i lobi a punta che si allungano con l'andar degli anni.

Per gli Hador non esistono dei veri e propri regni ma più che altro dei centri urbani oppure, dove essi si sono integrati con la popolazione umana, dei quartieri. Se non vivono nelle città umane essi tendono però a vivere prevalentemente nel sottosuolo lasciando allo scoperto soltanto una casupola che funge da entrata per la loro abitazione. Al di sotto gli Hador creano soprattutto stanze sferiche molto spesso adiacenti oppure collegate da brevi corridoi: la luce viene lasciata filtrare dall'esterno grazie a dei lunghi canali, oppure vengono accese delle torce in spazi appositamente studiati. La cosa curiosa è che la casa Hador, oltre alla casupola e ad una grande stanza comune, deve avere una stanza per ogni persona e quindi non esistono promiscuità, a meno che queste non siano volute. Da qui è nata l'idea che la casa dell'Hador sia una piccola città in miniatura ed in effetti essi considerano la famiglia come fosse una comunità. La città Hador vera e propria si forma quando più famiglie mettono in comunicazione le loro case.

Sebbene si pensi che esistano molte città di questo tipo, ne è riconosciuta la presenza soltanto di una, tra l'altro non molto grande, considerata dagli altri popoli la capitale degli Hador: essa si chiama Harannas (la cui traduzione migliore è Conchiglia) e si trova molto a sud nel deserto di Amen, in un punto ancora molto caldo del pianeta. Non si riesce a capire il motivo per cui altre città Hador non siano state trovate ed essi non ne parlano e quando si cerca di affrontare l'argomento con loro o diventano molto schivi oppure dicono che sono solo leggende.

La religione hador è di stampo sciamanico ed essi adorano le componenti visibili e invisibili che percepiscono in questo mondo, come la terra, il vento, l'acqua, il sole, le stelle e le lune. I più osservanti rendono spesso omaggio a una di queste componenti durante i gesti della vita quotidiana.

Per questo tipo di religione non esiste una gerarchia, ogni villaggio ha un solo sciamano il quale può istruire degli allievi che generalmente non superano i 3 hador.

A.3 Fiondiss De'har

Non temo le fiamme, nemmeno quelle dei demoni...

A.3.1 Storia

Come quasi tutti gli elfi rossi sei nato sulla grande isola vulcanica di Rubinja e fai parte della famiglia De'har. Fin da piccolo ti sei interessato dell'occulto e dai suoi risvolti sul mondo reale, raccogliendo notizie sulle sette e sulle pratiche che però hai sempre aborrito.

Questa tua curiosità ti ha portato a viaggiare e a conoscere vari risvolti dei fenomeni demoniaci che ti rendono un raro luminare in questo campo. La città di Codron era una meta fondamentale e appena arrivato sei stato subito assegnato alla squadra di Halara com'era tuo desiderio, assieme al tuo aiutante e scriba Cerino Falciafieno.

Sei un importante esponente della biblioteca Erwin Nevyn alla quale hai libero accesso e puoi pure fare entrare altre persone purché accompagnate da te.

Non elargisci opinioni a vanvera e quando lo fai sei sempre molto pacato, possiedi un certo senso dell'umorismo, ma non ti piace molto darlo a vedere: preferisci mantenere una sorta di distacco tra te e chi ti circonda per evitare eccessive confidenze nei tuoi confronti. L'unico con cui hai confidenza è proprio Cerino che oramai ha capito pienamente il tuo tipo di carattere.

Secondo te, nano a parte, gli altri del tuo gruppo hanno grandi debolezze psicologiche, ma le sanno controllare: tu e il nano siete invece granitici di fronte alla paura, mentre non puoi dire la stessa cosa di fronte a un buon boccale di birra.

A.3.2 Il tuo gruppo

Quando tu e Cerino, poco più di due anni fa, approdaste al porto di Codron non sapevi certo ciò che vi aspettava. Le tue ricerche e domande sulle sette del passato attirarono la curiosità di Halara, che dopo un lungo colloquio con te, ti chiese di entrar a far parte della sua squadra che contava già altri due elementi oltre al capitano: il nano e l'hador.

La squadra di Halara è ciò che hai sempre voluto: un gruppo specializzato nel combattere le sette demoniache è un'ottima opportunità che ti consente di studiare l'occulto con una certa sicurezza.

Halara Dwellar Tark è il comandante della squadra e svolge un egregio lavoro: sa come prendere i membri della squadra e sa ricavare da loro il massimo potenziale. Hai imparato molto da lei, probabilmente il famoso Lou Tark le ha insegnato la maggior parte delle cose che sa e forse la sua fama è ben meritata.

Ferel Morrhis è il comandante in seconda e sarebbe certamente un ottimo sostituto se Halara dovesse lasciare, ma pensi sia più probabile che possa andare al comando di un'altra squadra simile a questa. Lo hai visto molto interessato ai tuoi studi e tiene in grande considerazione la tua opinione in merito alle sette demoniache.

Kurt figlio di Heran è un nano ed hai massima stima dei nani, il fatto poi che provenga anch'egli da Rubinja lo pone tra i tuoi compagni di fiducia. Inoltre ti piace come ama festeggiare le serate cantando e ballando con Cerino anche se non lo dai molto a vedere. Lo paragoni spesso ad una roccia.

Cerino Falciafieno è il tuo aiutante scriba da molti anni e lo ritieni ormai insostituibile. Sa sempre far sorridere e combatte molto bene. Inoltre sa molti alfabeti occulti che tu gli hai insegnato ed ha una bella scrittura. Una delle sue peculiarità è avere sempre una battuta pronta, anche in situazioni drammatiche e non hai ancora capito se la cosa ti piaccia oppure no...

A.3.3 Altri personaggi che conosci

Sir Brennan Hox - E' il capitano delle guardie. Un classico militare ferreo ed efficiente. Forse l'umano che si avvicina di più ad un Enross.

Governatore Lonbow - E' il governatore della città. Molto rispettabile, anche se secondo te non sa governare in maniera eccelsa, sicuramente ha a cuore la libertà della città.

I prefetti - i 12 prefetti sono persone rispettabili e tutte scelte tra coloro che hanno osteggiato la vecchia dittatura.

Arthon Jenran - E' il monaco del tempio del Castello. Dietro la sua Fede si nascondono sapienza e potenza. Senza dubbio un validissimo aiuto per il gruppo.

Arthon Flannan - E' il monaco del tempio centrale. I tipi come lui su Rubinja non esistono. Non capisci come possa essere un monaco uno che parla così tanto.

Anevar - E' l'elfo rosso che consente o rifiuta l'entrata alla biblioteca Erwin Nevyn. Meno male che un Enross vigila sul sapere.

A.3.4 La missione

Da due mesi investigate sull'esistenza di una setta legata a Nelriosef che vorrebbe rinascere proprio qui. Sei certo di questo anche se gli indizi sono pochi, ma è praticamente sicuro che tenteranno a breve una pericolosa evocazione di un demone conosciuto negli ambienti della magia nera come 'Ynirbuck'. Bisogna far presto.

Fortunatamente quest'oggi Halara vi ha chiamato riferendo che delle guardie hanno trovato strane tracce che portavano al colle dietro il Castello dove sai che ci sono delle rovine di un tempietto maledetto ed una pedana in pietra che veniva utilizzata proprio per le evocazioni. Quest'ultima informazione la tieni per te per non agitare il gruppo ma consigli un'operazione celere.

Vi incamminate nei boschi per essere nascosti seguendo parallelamente la strada...

Ecco, si avvicina una radura, senti una cantilena... E' di sicuro un'evocazione!! Avvicinandoti vedi il sacerdote di spalle che gesticola davanti alla pedana e due anfore già disposte ai fianchi della pedana contenenti sicuramente elementi essenziali all'evocazione, forse sacrifici umani... Vedi gli altri che si nascondono nella boscaglia osservando e preparandosi in posizione d'attacco.

Fai un cenno ad Halara dicendogli che la situazione è pericolosa: se l'evocazione termina saranno guai per tutti. Halara controlla che la squadra sia schierata e alza la mano, quando la abbasserà inizierà l'attacco. Hai già teso il tuo arco e preso la mira, non puoi sbagliare...

A.4 Cerino Falciafieno

Qui sta scritto che noi Haddle siamo molto imprevedibili, forse dovresti stare attento... Eheheh

A.4.1 Storia

Sei lo scribe personale di Fiondiss e lo segui durante i suoi viaggi di studio e durante le missioni proprio per stendere gli appunti a caldo e dare la possibilità a Fiondiss di riordinarli con calma. La tua arma è la balestra ma Halara ti ha insegnato ad utilizzare anche la daga.

Sei cresciuto a Giallacasa, un villaggio Haddle tra le colline dell'Acronia a ridosso dei grandi boschi nella zona del Tempio di Varstall. Hai studiato i linguaggi elfici, tutti ti riconoscono una bella calligrafia e sei soprattutto uno scrittore. Questa tua attitudine ti ha portato lontano dalla tradizione dei Falciafieno che sono riconosciuti come grandi produttori di pane e di birra.

Un giorno si fermò nel tuo villaggio Fiondiss: era cosa rara vedere un elfo e quindi cercasti di conoscerlo. Ti parlò di occultismo e di altre storie molto interessanti riguardo alle sette e ai demoni e tu gli facesti vedere alcuni tuoi scritti: benché non fosse molto interessato al loro contenuto, Fiondiss notò la tua propensione alla bella scrittura. Quando partì ti disse che da lì a due mesi sarebbe ritornato e ti avrebbe voluto come suo aiutante.

Non aspettavi altro, da allora furono solo viaggi, avventure, luoghi nuovi e misteri. Fiondiss t'insegnò alcuni alfabeti occulti che imparasti a scrivere molto bene, ma si rifiutò di insegnarti le lingue occulte perché riteneva fossero troppo pericolose e pensi abbia ragione.

Codron fu una meta quasi insperata e ti ha fatto molto piacere entrare nella squadra di Halara insieme a Fiondiss.

Sei un tipo che ama viaggiare ma sei anche uno di compagnia: in tutti i luoghi in cui siete stati tu e Fiondiss, sei sempre stato tu a curare le pubbliche relazioni, a parlare con la gente del posto e a raccogliere informazioni. Questo cosa ti piace e soprattutto pensi sia utile per Fiondiss.

Vedi sempre il lato positivo delle cose e quando Halara è pensosa e preoccupata a volte riesci a farla sorridere. Di avventura in avventura hai imparato a scherzare anche nei momenti critici, a fare la tua battuta pure quando la tensione è al limite.

A.4.2 Il tuo gruppo

Poco più di due anni fa tu e Fiondiss giugeste a Codron e qualche giorno dopo eravate già a colloquio con Halara che vi propose immediatamente di far parte della sua squadra. Gran colpo di fortuna! pensasti e infatti oggi sei molto contento di poter far parte di questo gruppo. Tu e Fiondiss siete arrivati per ultimi ma siete sempre stati trattati con grande rispetto e amicizia.

Halara è il comandante, la rispetti e la trovi comunque affascinante. Hai capito che sa sempre quello che sta facendo e che ogni ordine impartito ha un fine ben preciso. E' inoltre colei che ti ha insegnato ad utilizzare la daga.

Ferel è il comandante in seconda e credi meriti certamente questa fiducia: tra l'altro è un tipo simpatico e a volte ti offre anche da bere.

Kurt è certamente il più simpatico nano che tu abbia conosciuto. Alla sera nei locali festeggiate sempre eseguendo un ballo sul tavolo, cantando e bevendo birra, mentre gli altri si ammazzano dalle risate o tengono il tempo battendo le mani.

Fiondiss è certamente il tuo miglior amico e con lui ne hai passate tante. Stare al suo fianco ti rende più sicuro e sai che lui conta molto su di te.

A.4.3 Altri personaggi che conosci

Sir Brennan Hox - E' il capitano delle guardie. Fiondiss dice che è quello che ci vuole. Grande e forte senza dubbio non ha molto il senso dell'umorismo.

Governatore Lonbow - E' il governatore della città. L'hai visto qualche volta e ti sembra cordiale.

I prefetti - i 12 prefetti sono persone rispettabili e tutte scelte tra coloro che hanno osteggiato la vecchia dittatura.

Arthon Jenran - E' il monaco del tempio del Castello. Pensi sia quasi il sesto membro del gruppo, sempre pronto ad assistervi anche spiritualmente. E' molto sapiente e insegna a parecchi allievi.

Arthon Flannan - E' il monaco del tempio centrale. Trovi la sua parlantina divertente, ma non sembrerebbe una persona di Fede. Tuttavia parecchia gente lo segue.

Anevar - E' l'elfo rosso che consente o rifiuta l'entrata alla biblioteca Erwin Nevyn.

Dolmat - E' un vecchio artista. Non hai mai guardato i suoi quadri, ma a volte lo trovi mentre dipinge e fumi assieme a lui. Hai saputo che ultimamente sta male.

A.4.4 La Missione

Siete sulle tracce di una nuova setta da due mesi oramai, ma non avete ben capito che elementi possano farne parte. Sapete di certo che c'è un sacerdote a capo di tutto e Fiondiss ti ha confidato che forse verrà tentata un'evocazione.

Halara vi ha convocato dicendovi che un paio di guardie le hanno riferito di alcune tracce sospette sulla strada che porta al colle dietro il Castello. Forse è la volta buona che riuscite a beccare qualcuno della setta. Guardando Fiondiss noti alcuni segni caratteristici della sua preoccupazione. Forse avrete a che fare con qualcosa di grosso.

State andando tra le colline subito a nordest della città e vi siete addentrati nella boscaglia sempre seguendo la strada.

Inizia a udirsi una cantilena, affrettate il passo... Ecco, c'è una piccola radura al centro della quale vedi una figura di spalle che canta e compie strani gesti. Vi disponete in posizione d'attacco nascosti tra gli alberi mentre vedi Fiondiss fare strani gesti ad Halara che dopo aver visto la disposizione alza la mano: quando la calerà avrà inizio l'attacco. Hai caricato la tua balestra e stai mirando il sacerdote, sparerei appena arriverà il segnale di Halara...

A.5 Kurt figlio di Heran

Non sono un guerriero in cerca di gloria: mio cugino inseguiva la giustizia e io sono come lui

A.5.1 Storia

Fai parte di una nobile famiglia nanica che vive in una delle comunità sull'isola di Rubinja in armonia con gli Enross (Elfi rossi). Privo di fratelli passasti la tua infanzia con il cugino Herber figlio di Tur fratello di tuo padre. Come Herber prima di te sei stato iniziato alle arti militari e molto devi a tuo cugino che ti ha sempre spronato al meglio.

Qualche anno dopo Herber partì, lasciandoti in dono il suo martello e portando con sé l'ascia del padre; si recò proprio a Nakadoom com'era stato richiesto dal consiglio dei prefetti e formalizzato dal governatore provvisorio. La notizia che durante una grande battaglia contro una setta di Nelriosef Herber era rimasto ucciso ti riempì il cuore di collera e decidesti di partire col tuo martello al fianco.

Arrivato a Nakadoom incontrasti Halara e Ferel: ti vollero subito nella loro squadra notando le tue grandi capacità di combattimento. Sei contento della tua scelta perché in questo modo puoi vendicare Herber e onorare la sua memoria.

Abituato fin da piccolo a convivere tra nani ed enross (Elfi Rossi), i tuoi genitori videro subito che eri un tipo senza paura e pensarono di addestrarti come guerriero.

La paura hai imparato a combatterla e in battaglia salta fuori tutto il temperamento che la razza nanica ha saputo infonderti. Tuttavia sei un tipo di buon umore e ti piace festeggiare le vittorie assieme ai tuoi compagni.

Sei testardo come un... nano! Sai che questo per molte persone è un difetto ma in realtà tu ne vai abbastanza orgoglioso, anche se non lo dai molto a vedere. Sei fiero di essere un nano. La vicinanza degli Enross ti ha comunque insegnato ad essere diplomatico e di certo ti ha fatto piacere che Fiondiss sia entrato a far parte del gruppo.

Ogni tanto Halara ti riprende per qualche tua esclamazione scurrile: non capita spesso che ti scappi, ma sai che ha ragione. Solo che certe volte è più forte di te.

A.5.2 Il tuo gruppo

Arrivasti a Codron più di 3 anni fa con tanta rabbia e voglia di vendicare il tuo cugino; Ferel capì subito la tua forza, del resto non è stupido, e ti volle presentare ad Halara per far parte del gruppo. Era quello che aspettavi! Poi dopo circa un anno, o poco più, vennero inseriti nel gruppo l'elfo rosso e l'haddle.

Ora il gruppo di cui fai parte è una buona squadra e ogni elemento ha qualche talento particolare che lo rende necessario. Sono comunque dei buoni amici e senza dubbio le persone che più stimi in questa città.

Halara Dweller Tark è il tuo comandante e, nonostante sia una donna, hai notato in lei grande forza, astuzia e attitudine al comando. Hai imparato a rispettarla e a ubbidire ai suoi ordini e la consideri illuminata.

Ferel Morrhis è un Hador e ti hanno insegnato che essi godono di una buona nomea: questo Ferel in particolare è molto competente nelle armi e di sicuro è un ottimo investigatore. E' il secondo di Halara e senza dubbio, come lei, gode della tua fiducia.

Fiondiss è un Enross e su Rubinja il legame tra nani ed elfi rossi è molto stretto. Vi vedete entrambi di buon occhio e poi la cultura specifica di Fiondiss sulle sette demoniache è molto utile. Ha accesso alla biblioteca Erwin Nevyl, un privilegio consentito solo agli Enross e a chi li accompagna.

Cerino Falciafieno è l'aiutante inseparabile di Fiondiss. Ma è anche un buon amico col quale passare buone serate in qualche locanda. Solitamente quando andate col gruppo a bere alla sera finisce che tu e lui vi mettiate a cantare sul tavolo mentre gli altri battono le mani a ritmo di musica. Nonostante gli aspetti pittoreschi, Cerino sa farsi valere anche sul campo di battaglia essendo un ottimo balestriere. Inoltre se ne esce con delle battute, a volte azzeccate a volte no, anche in situazioni molto critiche, forse per sdrammatizzare...

A.5.3 Altri personaggi che conosci

Sir Brennan Hox - E' il capitano delle guardie. Forte e vigoroso come dev'essere un vero combattente.

Governatore Lonbow - E' il governatore della città. Secondo te non ha molto spirito organizzativo, ma se c'è qualcuno che veramente ami preservare la libertà in questa città, questi è lui.

I prefetti - i 12 prefetti sono persone rispettabili e tutte scelte tra coloro che hanno osteggiato la vecchia dittatura.

Arthon Jenran - E' il monaco del tempio del Castello. Fortunatamente una persona di così grande fede e potere è vostra amica. Vi aiuta spesso con la sua fede e le sue conoscenze. Un vero sapiente che insegna a parecchi allievi.

Arthon Flannan - E' il monaco del tempio centrale. Non lo trovi nemmeno degno di considerazione.

Arthon Darix - Trovi il suo attaccamento alla religione bizzarro ed eccessivo. Non riuscirebbe a fare una frase di senso compiuto se non mette dentro almeno una volta il nome di Zutra.

Anevar - E' l'elfo rosso che consente o rifiuta l'entrata alla biblioteca Erwin Nevyn. Ogni tanto ti fermi a parlare con lui, ma non è un grande conversatore.

A.5.4 La missione

Halara nel tardo pomeriggio ti ha chiamato assieme agli altri e vi ha riferito che alcune guardie hanno visto delle tracce sospette sulla strada che porta sul colle dietro al castello, dove tra l'altro vi sono alcune rovine di un tempio maledetto. Finalmente, dopo due mesi avete la possibilità di mettere le mani su quei bastardi.

Vi siete diretti in buon marcia proprio su quella strada, ma camminando per la boscaglia e tra poco sarà buio...

Ecco, si vede qualcosa, una piccola radura. Marciate in silenzio mentre in lontananza si ode una cantilena strana. Vedi un sacerdote vestito di nero girato di spalle mentre sta eseguendo qualche rito strano, vedi anche una pedana di pietra sulla quale il sacerdote è concentrato.

Vedi Fiondiss fare qualche segno ad Halara che ordina di disporsi e alza il braccio: tieni ben saldo il martello e ti prepari a scattare, sai perfettamente che appena Halara calerà il braccio dovrai caricare il sacerdote uscendo dalla sterpaglia e correndo verso di lui...

Appendice B

Personaggi Non Giocanti

B.1 Guardie vicino casa Dolmat

Parleranno della malattia di Dolmat e del fatto che è stato male durante la notte ma sembra essersi ripreso.

B.2 Adepti del sacerdote del tempio centrale

Ignari di tutto, non sospettavano minimamente dei movimenti del loro precettore. Saranno più o meno disperati e parleranno con tono rassegnato.

B.3 Arthon Derix - sacerdote tempio vecchio

Privo di adepti è sicuramente il più preso dal misticismo per Zutra. Spesso mentre gli si parla mormora preghiere e quando sente parlare di demoni, evocazioni e sette malvagie esclama Zutra santissimo o Per misericordia di Zutra o Quali cose odono le mie orecchie o cose simili. Seguirà i PG se essi gli dicono che è in pericolo di vita ma porterà con se un piccolo tabernacolo per pregare.

B.4 Arthon Jenran - sacerdote tempio castello

E' il fautore del piano dei replicanti. Non farà nulla che desti sospetti davanti ai PG, ma si rifiuterà di sottoporsi all'esplorazione cerebrale di Fiondiss o ai suoi poteri mentali.

Qualora i PG insistessero Jenran invocherà la fiducia che egli gode presso Ferel Morrhis e non esiterà ad ammonirlo se egli non lo difenderà. Sempre in questo caso i suoi adepti difenderebbero il loro maestro invitando i PG a lasciarlo stare.

Il suo parlare sarà sempre abbastanza pacato e sa di godere della fiducia dei personaggi.

B.5 Dolmat Afol Iliet

Pittore e artista. Sarà una delle anime nell'aldilà ma sparirà prima di giungere dal cartomante. Se i PG dovessero andarlo a trovare vedrebbero che starebbe lavorando ad un quadro che ritrae il cupo paesaggio dell'aldilà (LOCANDINA).

Dolmat la stessa notte che i PG sono stati portati nell'aldilà è stato male in quanto molto vecchio.

Sarà molto contento e parlerà come un uomo rinato che si sta assaporando la vita.

B.5.1 Informazioni che Dolmat può fornire

Non fornirà molte informazioni utili se non che si è sognato il paesaggio durante la notte. Sostanzialmente è l'aggiancio per i PG per capire che sono stati nell'al di là.

B.6 Furis Ardein

Uomo politico, magistrato e prefetto del governo provvisorio di Codron. Ha grande influenza politica sul consiglio che ascolta molto le sue idee di innovazione tecnica e sociale. E' amico dell'attuale governatore e suo sostenitore primario. Il Governatore ha tutto l'interesse che Furis rimanga al suo fianco perché perdere il suo sostegno significherebbe probabilmente perdere il governo della città.

Quando parlerà coi PG circa il rapimento del figlio sarà molto affranto.

Appendice C

Glossario

Artigli Gli artigli sono un gruppo di avventurieri che ha inferto duri colpi alla setta di Nelriosef presente a Nakadoom e che 5/6 anni fa hanno liberato la città di Codron dalla tirannia di Sywn Lai. Poi sono partiti alla volta del continente.

Capitano della Cittadella La più alta carica militare esistente a Codron. Egli è il capo delle guardie della città.

Codron Città nella quale si svolgono i fatti.

Direttorio Organo provvisorio globale preposto al governo della città: è composto dal Governatore e da 12 prefetti.

Governatore di fatto il Re della città con incarico limitato. I 12 prefetti sono i suoi consiglieri.

Endymia E' il nome del pianeta.

Kyziach Celebrante di Nelriosef e primo inserviente di Tarialoth. Di lui si sono perse le tracce dopo che gli artigli hanno liberato la città di Codron da Sywn Lai.

Lou Tark Orco verde che divenne Capitano della Cittadella per volere di Sywn Lai. Di natura benigna, favorì la caduta della dittatura e poi partì per il continente, alla ricerca delle sue origini e di una possibile pace tra umani e orchi.

Nakadoom Isola in cui si svolge l'avventura. Fa parte del continente ovest di Endymia. La città più grande è Codron.

Nelriosef Divinità malvagia. Adorata per lo più da sette una di queste, forse la principale, governava in maniera più o meno diretta l'isola. Il suo patriarca era Tarialoth.

Tarialoth Patriarca di Nelriosef di cui da decine di anni si sono perse le tracce. Alcuni sostengono che sia stato ucciso dal suo primo inserviente: Kyziach.

Sywn Lai Malvagio dittatore che governava sulla città di Codron. Era un uomo manovrato dalla setta di Nelriosef e la sua tirannia fu sconfitta dagli artigli. Venne ucciso dal malvagio drago Yrlash.

Yrlash Malvagio drago nero che venne domato dalla setta di Nelriosef. Non ebbe scrupoli a uccidere Sywn Lai quando fuggì da Codron rifugiandosi nella sua palude. Venne in seguito sconfitto dagli artigli.

Zutra Divinità venerata su Nakadoom prima dell'avvento della setta di Nelriosef. A Codron fu ripristinata dopo la cacciata di Sywn Lai.

Indice

0.1	La città di Codron	3
0.2	Il gruppo	3
0.3	Scena iniziale	3
0.4	Oltremondo fase zero	3
0.4.1	Il Cartomante: le prime tre carte	4
0.4.2	Cos'è successo nella realtà	4
1	Giorno 1: Il furto del pugnale	5
1.1	Il risveglio	5
1.2	Il racconto del Sacerdote	5
1.3	Il furto	5
1.4	Al museo	5
1.4.1	La stanza del pugnale	6
A	Indizi individuabili	6
2	Giorno 2: Il rapimento dell'infante	7
2.1	Il Cartomante: la quarta carta	7
2.2	Il rapimento	7
2.2.1	Casa Ardein	7
A	La stanza del Bimbo	7
B	Indizi individuabili	7
3	Giorno 3: Il cuore dell'illuminato	8
3.1	Il Cartomante: la quinta carta	8
3.2	Un macabro omicidio	8
3.2.1	Il Monastero Vecchio	8
A	Il Cadavere	8
B	Indizi individuabili	8
3.2.2	L'abitazione di Arthon Darix	9
4	Giorno 3-4 (notte): L'evocazione	10
4.1	Impossibile dormire	10
4.2	Al Castello	10
4.2.1	La seconda corte	10
4.2.2	La terza corte	10
4.2.3	Il Passaggio segreto	10
4.2.4	La cella mortuaria	10
4.2.5	La camera d'evocazione	11
4.3	Componenti mancanti	11
4.4	L'evocazione	11
4.4.1	Evocazione riuscita	11
4.4.2	Evocazione sventata	11
5	Giorno 4: La morte	12
5.1	Se la missione è riuscita	12
5.2	Se la missione non è riuscita	12

6 Luoghi notevoli	13
6.1 Tempietto nel Castello	13
6.2 Ritorno alla pedana di pietra	13
6.3 Tempio centrale	13
6.3.1 Tra le cose del Sacerdote	13
6.4 Tempio Vecchio	13
6.5 Taverna 'La Rocca'	13
6.6 Biblioteca Erwin Nevyn	13
6.6.1 Informazioni reperibili alla biblioteca	14
6.7 Ristorante 'Gambero Rosso'	14
6.8 Locanda 'Afol Iliet'	14
A Background personaggi	15
A.1 Halara Dwellar Tark	16
A.1.1 Storia	16
A.1.2 Il tuo gruppo	16
A.1.3 Altri personaggi che conosci	17
A.1.4 La missione	17
A.2 Ferel Morrhis	18
A.2.1 Storia	18
A.2.2 Il Tuo Gruppo	18
A.2.3 Altri personaggi che conosci	19
A.2.4 La Missione	19
A.2.5 Gli Hador	19
A.3 Fiondiss De'har	20
A.3.1 Storia	20
A.3.2 Il tuo gruppo	20
A.3.3 Altri personaggi che conosci	20
A.3.4 La missione	21
A.4 Cerino Falciafiemo	22
A.4.1 Storia	22
A.4.2 Il tuo gruppo	22
A.4.3 Altri personaggi che conosci	22
A.4.4 La Missione	23
A.5 Kurt figlio di Heran	24
A.5.1 Storia	24
A.5.2 Il tuo gruppo	24
A.5.3 Altri personaggi che conosci	24
A.5.4 La missione	25
B Personaggi Non Giocanti	26
B.1 Guardie vicino casa Dolmat	26
B.2 Adepti del sacerdote del tempio centrale	26
B.3 Arthon Derix - sacerdote tempio vecchio	26
B.4 Arthon Jenran - sacerdote tempio castello	26
B.5 Dolmat Afol Iliet	26
B.5.1 Informazioni che Dolmat può fornire	26
B.6 Furis Ardein	26
C Glossario	27